

**HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN  
*MOBILE GAME ONLINE* PADA MAHASISWA S1 ILMU  
KEPERAWATAN FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**SKRIPSI**



**Oleh :**

**M. AZHARI FIRDAUS  
NIM. 201410420311039**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG  
2019**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN  
MOBILE GAME ONLINE PADA MAHASISWA S1 ILMU  
KEPERAWATAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**SKRIPSI**

Disusun Oleh :

**MOHAMAD AZHARI FIRDAUS**

**201410420311039**

Skripsi ini telah disetujui  
untuk diujikan pada september 2019

Pembimbing 1



**Muhammad Rosyidul Ibad, M.Kep**

NIP. 11216030637

Pembimbing 2



**Zahid Fikri, S.kep.,M.Kep**

NIP. 11218030638

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan  
Fakultas Ilmu Kesehatan  
Universitas Muhammadiyah Malang



**Nur Lailatul Masrroh, S. Kep., Ns., MNS.**

NIP. 11205010421

LEMBAR PENGESAHAN

Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan *Mobile Game Online*  
pada Mahasiswa S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan  
Universitas Muhammdiyah Malang

SKRIPSI

Disusun Oleh:

MOHAMAD AZHARI FIRDAUS

201410420311039

Skripsi ini telah disetujui  
Untuk diujikan pada tanggal 26 September 2019

Penguji I

Muhammad Rosyidul 'Ibad, S.Kep., Ns., M.Kep  
NIP.11216030637

Penguji II

Zahid Fikri, S.Kep., M.Kep  
NIP.11218030638

Penguji III,

Risa Herlianita, S.Kep., Ns., MSN  
NIP.11216080583

Penguji IV,

Nur Lailatul Masrurrah, S.Kep., Ns., MNS  
NIP.11205010421

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan  
Universitas Muhammadiyah Malang



Faqih Fauzanudin, M.Kep., Sp.Kep MB  
NIP. 11203090391



## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Azhari Firdaus

NIM : 201410420311039

Program Studi : Program Studi Ilmu Keperawatan FIKES UMM

Judul Skripsi : Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan *Mobile Game Online* pada Mahasiswa S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Tugas Akhir yang saya tulis ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa Tugas Akhir ini adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 22 September 2019  
Yang Membuat Pernyataan,



M. AZHARI FIRDAUS  
NIM. 201410420311039

## KATA PENGANTAR

Segala puji hanya bagi Allah SWT yang telah memberi petunjuk dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul “Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecanduan *Mobile Game Online* Pada Mahasiswa S1 Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Malang”.

Dengan selesainya Proposal Skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Faqih Ruhyauddin, S.Kep.,Ns,M.Kep.Sp.KMB selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang dan Ibu Nur Lailatul Masruroh,S.Kep.MNS selaku ketua jurusan Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Muhammad Rosyidul Ibad, M.Kep selaku pembimbing satu yang senantiasa memberikan semangat baik secara fisik maupun psikologis dan membimbing penulis dengan baik sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Zahid Fikri, S.kep.,M.Kep sebagai pembimbing kedua yang telah memberi banyak bantuan, sabar dalam membimbing penulisan dan analisa data, serta senantiasa memberi semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini.
4. Seluruh staf tata usaha Fakultas Ilmu Kesehatan yang membantu dalam memenuhi segala surat menyurat.
5. Terimakasih orangtua yang sangat membantu penulis dari segala aspek yang terus semangat tanpa mengeluh, sabar, ikhlas, tekun dalam bekerja, selalu bersyukur serta selalu berbuat baik ke semua orang.
6. Terimakasih kepada seluruh teman-teman PSIK-A 2014 dan teman-teman didalam maupun diluar kampus yang selalu mendukung penuh penulis terutama untuk seluruh sahabat-sahabat penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
7. Terimakasih kepada kakak-kakak 2012-2013 yang telah membantu memberikan segala masukan dan adik-adik 2015-2016 yang telah membantu penulis memberikan dukungan serta semangat yang tiada henti.
8. Terimakasih kepada Anuwar, Fitriani Bua, dan Ruhul millah hijriah sebagai sahabat terbaik penulis selalu tanpa mengeluh, sabar dan ikhlas meluangkan waktunya untuk membantu dan memngarahkan penulis.

Penulis,

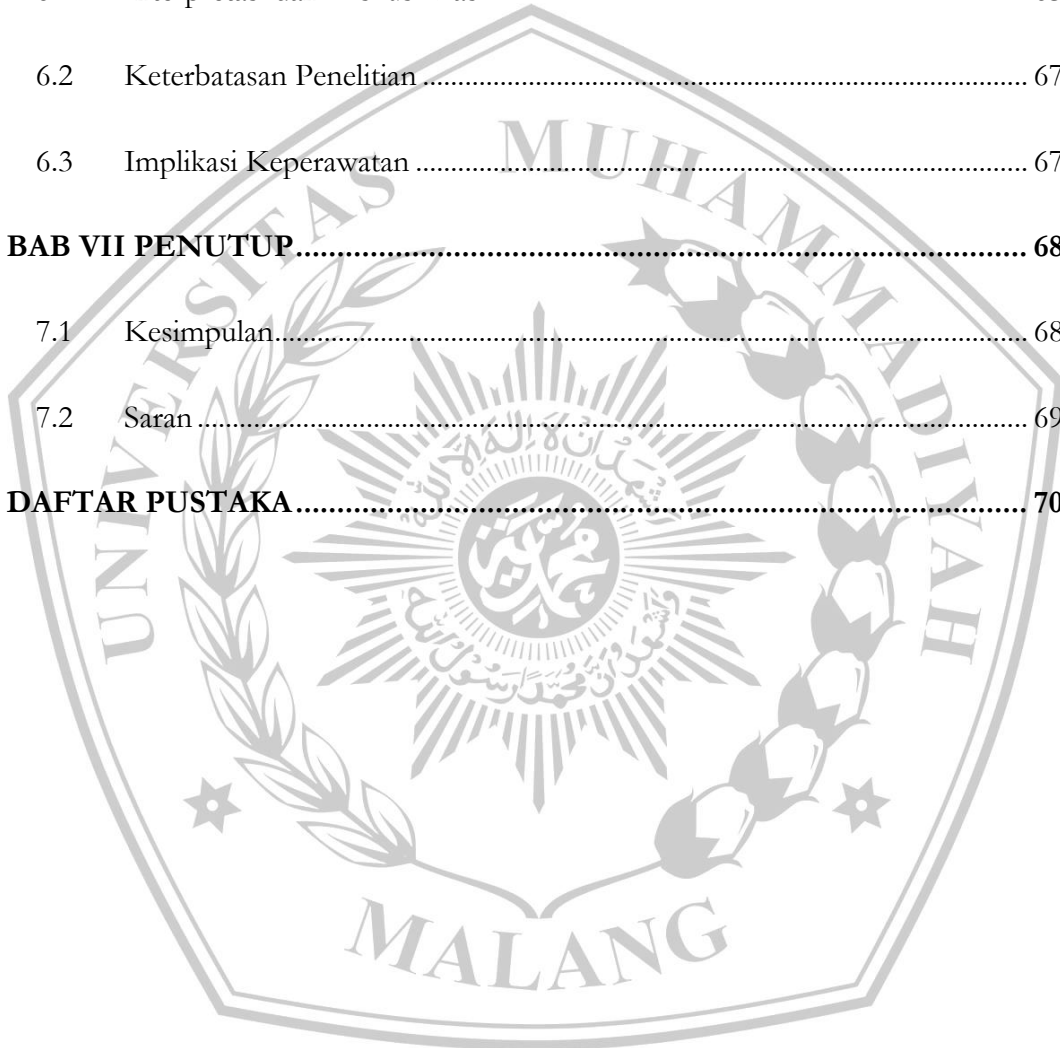
Malang, 17 Agustus 2019

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
ABSTRAK .....	v
ABSTRACT .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR ISTILAH .....	xiv
DAFTAR SINGKATAN.....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan .....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Keaslian Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>10</b>

2.1	Kontrol Diri .....	10
2.2	Konsep Mekanisme Koping .....	18
2.3	Konsep Stres .....	23
2.4	Pengertian Kecanduan <i>Game online</i> .....	28
2.5	Mobile Game Online .....	33
2.6	Pengaruh Kontrol Diri Dengan Kecanduan <i>Mobile Game Online</i> .....	37
<b>BAB III KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS .....</b>		<b>38</b>
3.1	Kerangka Konseptual .....	38
3.2	Hipotesis .....	39
<b>BAB IV METODE PENELITIAN .....</b>		<b>41</b>
4.1	Metode dan Desain Penelitian .....	41
4.2	Kerangka Penelitian.....	42
4.3	Populasi, Teknik Sampling dan Sampel.....	43
4.4	Variabel Penelitian.....	44
4.5	Definisi Operasional.....	44
4.6	Tempat dan Waktu Penelitian.....	46
4.7	Instrumen Penelitian .....	47
4.8	Prosedur Pengumpulan Data.....	50
4.9	Analisa Data .....	52
4.10	Etika Penelitian .....	53
<b>BAB V HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA .....</b>		<b>56</b>

5.1	Karakteristik Sampel .....	56
5.2	Hasil Penelitian dan Analisa Data .....	59
5.3	Analisis Data.....	60
<b>BAB VI PEMBAHASAN .....</b>		<b>63</b>
6.1	Interpretasi dan Diskusi Hasil .....	63
6.2	Keterbatasan Penelitian .....	67
6.3	Implikasi Keperawatan .....	67
<b>BAB VII PENUTUP.....</b>		<b>68</b>
7.1	Kesimpulan.....	68
7.2	Saran .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>70</b>





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kerangka Konsep .....	38
Gambar 4. 1 Kerangka Penelitian .....	41
Gambar 5. 1 Nilai kontrol diri pada mahasiswa S1 Ilmu Keperawatan di Fakultas Ilmu Kesehatan UMM Tahun 2019.....	58
Gambar 5. 2 Nilai kecanduan <i>mobile game online</i> pada mahasiswa S1 Ilmu Keperawatan di Fakultas Ilmu Kesehatan UMM Tahun 2019.....	59



## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Definisi Operasional.....	45
Tabel 4. 2 Kisi-kisi Kuisioner kontrol diri .....	47
Tabel 4. 3 Kisi-kisi Kuisioner kecanduan game online.....	49
Tabel 5. 1 Distribusi responden berdasarkan usia, jenis kelamin, agama dan suku pada mahasiswa S1 Ilmu Keperawatan di Fakultas Ilmu Kesehatan UMM tahun 2019.....	55
Tabel 5.2 Klasifikasi stressor pada mahasiswa S1 Ilmu Keperawatan di Fakultas Ilmu Kesehatan UMM tahun 2019.....	57
Tabel 5.3 (a) Hasil analisa uji <i>kolomogorov</i> kontrol diri dengan kecanduan <i>mobile game online</i> pada mahasiswa S1 Ilmu Keperawatan di Fakultas Ilmu Kesehatan UMM tahun 2019.....	60
Tabel 5.3 (b) Hasil analisa <i>spearman</i> kontrol diri dengan kecanduan <i>mobile game online</i> pada mahasiswa S1 Ilmu Keperawatan di Fakultas Ilmu Kesehatan UMM tahun 2019.....	61

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Penjelasan Untuk Mengikuti Penelitian .....	75
Lampiran 2. Informed Consent .....	76
Lampiran 3 Kuisisioner Penelitian .....	77
Lampiran 4 Surat kesediaan pembimbing I .....	82
Lampiran 5 Surat kesediaan pembimbing II .....	83
Lampiran 6 Lembar ACC Judul Skripsi FIKES UMM .....	84
Lampiran 7 Lembar Konsultasi Pembimbing I .....	85
Lampiran 8 Lembar Konsultasi Pembimbing II .....	86
Lampiran 9 Hasil Deteksi Plagiasi Seminar Proposal Skripsi .....	87
Lampiran 10 Hasil Deteksi Plagiasi Seminar Hasil Skripsi .....	89
Lampiran 11 Analisis Bivariate uji spearman .....	90
Lampiran 12 data kontrol diri responden .....	91
Lampiran 13 data kecanduan mobile game online responden .....	95
Lampiran 14 Surat izin penelitian .....	98
Lampiran 15 Surat selesai penelitian .....	99
Lampiran 16 penyebaran link kuisisioner .....	100
Lampiran 17 Respon Kuisisioner .....	101

## DAFTAR ISTILAH



<i>Action game</i>	:Sebuah game yang mengandalkan kemampuan fisik
<i>Cleaning</i>	:Kegiatan untuk mengecek kembali apakah data yang sudah di- <i>entry</i> ada kesalahan atau tidak.
<i>Coding</i>	:Kegiatan merubah data berbentuk huruf menjadi data berbentuk angka atau bilangan, untuk mempermudah pada saat analisa dan juga mempercepat pada saat <i>entry</i> data.
<i>Decisional Control</i>	:Kemampuan untuk memilih hasil atau tindakan berdasarkan pada sesuatu yang baik dengan adanya suatu kesempatan, kebebasan dan kemungkinan pada diri individu untuk memilih berbagai kemungkinan tindakan.
<i>Editing</i>	:Kegiatan untuk melakukan pengecekan isian formulir atau kuesioner apakah jawaban yang ada di kuesioner sudah lengkap, jelas, relevan, dan konsisten.
<i>Game online</i>	:Jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel.helicobacter
<i>Game</i>	:Permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan.

Kecanduan : Suatu gangguan yang bersifat kumat-kumatan ditandai dengan perbuatan kompulsif yang dilakukan seseorang secara berulang-ulang dengan tujuan mendapatkan kepuasan pada aktivitas tertentu.

Kecanduan *game online* :Salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*.

kontrol diri :Kemampuan individu untuk mengendalikan, mengatur dan mengarahkan perilaku dan dorongan-dorongan dalam dirinya dan mengarahkannya ke arah konsekuensi positif.

Kontrol diri :Kemampuan individu untuk mengendalikan emosi, dorongan-dorongan dari dalam dirinya untuk mengatur proses-proses fisik, psikologis, perilaku dalam menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang positif agar dapat diterima dalam lingkungan sosial.

Kuisisioner : Alat ukur yang berupa angket dengan beberapa pertanyaan.

*Mobile game* :Suatu permainan yang dapat dimainkan pada smartphone atau tablet.

Prokrastinasi :Tindakan mengganti tugas berkepentingan tinggi dengan tugas berkepentingan rendah, sehingga tugas penting pun tertunda.

Sampling :Proses menyeleksi porsi dari populasi untuk dapat mewakili populasi.



Stres :Respon fisik emosi dan mental tetapi peristiwa atau kondisi yang bervariasi berhadapan dengan sesuatu dengan yang tidak pasti, tidak menyenangkan dan membingungkan, stres juga berupa reaksi individu baik secara fisik maupun mental terhadap tuntutan atau tekanan dari lingkungan.

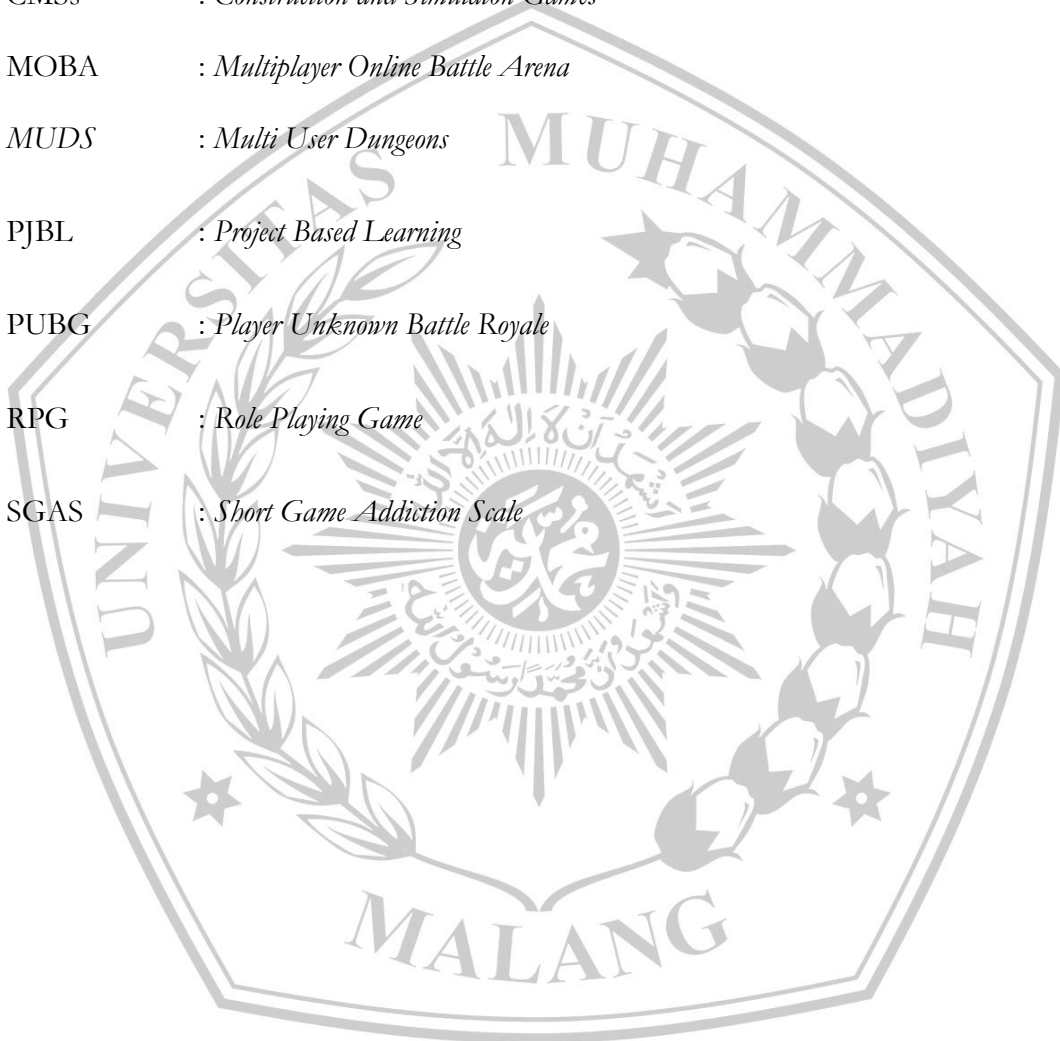
*Tabulation* :Memberi skor pada setiap item, dan mengubah jenis data dengan memodifikasi sesuai dengan teknik analisis yang digunakan.

Variabel dependen :Variabel yang dilihat untuk menentukan ada atau tidaknya hubungan ataupun pengaruh dari variabel bebas.

Variabel *independen* :Variabel yang menjadi penyebab adanya perubahan atau timbulnya variabel dependen.

## DAFTAR SINGKATAN

APJII	: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia
ASCL	: <i>Active Student Center Learning</i>
BSCS	: <i>Brief Self-Control Scale</i>
CMSs	: <i>Construction and Simulaton Games</i>
MOBA	: <i>Multiplayer Online Battle Arena</i>
MUDS	: <i>Multi User Dungeons</i>
PJBL	: <i>Project Based Learning</i>
PUBG	: <i>Player Unknown Battle Royale</i>
RPG	: <i>Role Playing Game</i>
SGAS	: <i>Short Game Addiction Scale</i>



## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E & Rollings, A. (2010). *Fundamentals Of Game Design. (2nd Ed.)*. Barkeley, CA : New Riders.
- Aditia. C. (2016). Studi Deskriptif : *Psychological Well Being* pada Remaja Yang Kecanduan Bermain Game Online Di Surabaya. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*. 5(1), 1-12.
- Affandi, M. (2013). *Pengaruh Game Online terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal pada Kalangan Pelajar*. *Jurnal*. Samarinda : Fakultas Ilmu Komunikasi
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2017) .*Profil Pengguna Internet Indonesia 2017*.
- Afandi dkk . (2013). *Model-Model Pembelajaran*. Semarang: Sultan Agung Press
- Ahmad, G.F. (2012). *Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online Dengan Menggunakan Game Online*. *Jurnal Mahasiswa Universitas Padjajaran*. 1(1), 1-39
- Aini, A. N., & Mahardayani, I. H. (2011). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Prokrastinasi Dalam Menyelesaikan Skripsi Pada Mahasiswa Universitas Muria Kudus*. 69.
- Aini, N., & Inayah, Z. (2019). *Biostatistika Dan Aplikasi Program*. Batu: Literasi Nusantara
- Akbar, Revianda Amrullah., (2018). *Evaluasi User Experience Pada Game PUBG Mobile Menggunakan Cognitive Walkthrough*. *Fikom*, Universitas Brawijaya Malang
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyanto, A. (2017). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Internet Pada Remaja Di Surakarta*.
- Ariyanto, A. (2017). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Internet Pada Remaja Di Surakarta*.
- Azwar. Saifuddin. (2013). *Metode Penelitian* . Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Barus, C. (2007). *Electrochemical Behaviour Of N-Acetyl-L-Cysteine On Gold Electrode—A Tentative Reaction Mechanism*. Volume 52. Elsevier Ltd
- Cervone, D. & Pervin, L.A. (2012) *Personality Theory And Research (Kepribadian: Teori Dan Penelitian)*. (Alih Bahasa: Aliya Tussyani, Evelynridha Manula, Lala Septiani Sembiring, Petty Gina Gayatri, Putri Nurdina Sofyan). Jakarta: Salemba Humanika.

- Cervone, D. & Pervin, L.A. (2012) *Personality Theory And Research (Kepribadian: Teori Dan Penelitian)*. (Alih Bahasa: Aliya Tussyani, Evelynridha Manula, Lala Septiani Sembiring, Petty Gina Gayatri, Putri Nurdina Sofyan). Jakarta: Salemba Humanika.
- Chand Gopi, Sharma, Kumar P, dkk. (2012). *Design Of Spur Gear And Its Tooth Profile*. Narsapur : Department Of Mechanical Engineering, Swarnandhra College Of Engineering And Technology. Journal Of Engineering Research And Applications (IJERA).
- Chaplin, J. P. (2008). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Chen, C.Y. & Chang, S.L. 2008. *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features*. Asian Journal Of Health And Information Sciences. Vol 3. No 1-4. Taiwan.
- Constantino, Kevin. 2014. *6 smartphone gaming android terbaik dengan harga 2 jutaan*.<http://www.kompasiana.com/kevin.constantino/6-smartphone-gaming-android-terbaikdengan-harga-2-jutaan>
- David. (2016). *Perancangan Game Mobile Android Bergenre Horror*. 167.
- Elcom. 2010. *Skype, Telepon Gratis, Video Call, Dan Pesan Instan Melalui Internet*. Yogyakarta: Andi
- Elcom. (2011). *Google Android*. Jakarta : Andi Publisher
- Febriana S, Widyastuti. 2012. *Kecanduan Mahasiswa Terhadap Game Online* [skripsi-dipublikasikan]. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fatimah, S. (2013). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecenderungan Gaya Hidup Hedonis Pada Mahasiswa Di Surakarta*.
- Gaol, N. T. (2016). *Teori Stres: Stimulus, Respons, Dan Transaksional*. 4.
- Ghufron, Rini Risnawita, (2010). *“Teori-Teori Psikologi”*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Gunawan, J. (2017). *Metodelogi Penelitian Kesehatan. Sulawesi Tenggara*: CV. Violet Indah Sejahtera.
- Hakim, S. N. (2017). *Dampak kecanduan internet (internet addiction) pada remaja*. 7.
- Harahap, J. Y. (2017). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Ketergantungan Internet Di Pustaka Digital Perpustakaan Daerah Medan*. 9.
- Hawari, D. (2011). *Manajemen Stres Cemas dan Depresi*. Balai Penerbit FKUI, Jakarta.
- Hidayat, A.A., (2010). *Metode Penelitian Kesehatan Paradigma Kuantitatif*, Jakarta: Heath Books

- Iranita, Mahardayani. (2011). *Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Prokrastinasi dalam Menyelesaikan Skripsi pada Mahasiswa Universitas Muria Kudus*. Jurnal Psikologi Pitutur. Vol.1.No.2.
- Kerlinger, F. N., & Lee, H. B. (2000). *Foundation Of Behavioral Research (4<sup>th</sup> Ed.)* Orlando: Hartcourt College Publisher.
- Khairunnisa, A. (2013). *Hubungan Religiusitas Dan Kontrol Diri Dengan Perilaku Seksual Pranikah Remaja Di Man 1 Samarinda*.
- Kusumadewi, S. Tuti, H. & Aditya N. P. (2012). *Hubungan antara Dukungan Sosial PeerGroup dan Kontrol Diri dengan Kepatuhan terhadap Peraturan pada Remaja Putri di Pondok Pesantren Modern Islam Assalaam Sukoharjo*. Jurnal Ilmiah Psikologi Candradiwa. Surakarta : Universitas Sebelas Maret.
- Lapau, Buchari. (2015). *Metode Penelitian Kesehatan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., Peter, J. (2009). *Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescents*. Media Psychology, 12 (1), 77-95. Doi: 10.1080/15213260802669458 (Diakses Maret 2012).
- Liu C, Kuo F. (2007). *A Study of Internet Addiction through the Lens of the Interpersonal Theory*. Cyberpsychology & Behavior, 10 (6) : 799-804.
- Marcella A. *Berapa Lamakah Buah Hati Anda Boleh Menonton Televisi*. 2012
- Masya, Hardiyansyah & Dian Adi Candra. 2016. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah AlFurqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/ 2016". Jurnal Bimbingan Dan Konseling, 03 (1) 153-169.
- Masyita, A. R. (2016). *Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Pemain Dota 2 Malang*.
- Muniroh, N. L. (2013). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Perilaku Disiplin Pada Santri Di Pondok Pesantren*.
- Nadlyfah, A. K., & Kustanti, E. R. (2018). *Hubungan Antara Pengungkapan Diri Dengan Penyesuaian Diri Pada Mahasiswa Rantau Di Semarang*. 135.
- Necka, E. (2015). *Self-Control Scale As-36: Construction And Validation Study*. 1.
- Notoatmodjo, S. (2002). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Nursalam. (2016). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis*. Ed. 4. Jakarta: Salemba Medika



- Novita, & Susanti. (2018). *The Relationship Between Self-Control With Intensity Of Playing Online Games On The School Children*.
- Praptiani, S. (2013). *Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Agresivitas Remaja Dalam Menghadapi Konflik Sebaya Dan Pemaknaan Gender*. *Jurnal Sains Dan Praktik Psikologi*, 1 (1), 1-13.
- Priyono, P (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publishing Rachmad Soleh, R. I. (2018). *Analisis Pengalaman Pengguna Permainan Multiplayer Online Battle Arena*. 3067.
- Puspita, S. T., & Mulyana, O. P. (2018). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Akhir*.
- Rasmun. (2004). *Stress Koping Dan Adaptasi*. Jakarta :CV.Sagung Seto
- Rasmun. (2009). *Stres, Koping Dan Adaptasi : Teori Dan Pokok Masalah Keperawatan*. Jakarta : CV Sagung Seto
- Revianda Amrullah Akbar, H. M.-Z. (2018). *Evaluasi User Experience Pada Game Pnbg Mobile Menggunakan*. 1661.
- Rezeki, R. D. (2015). *Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Disertai Dengan Peta Konsep Untuk Meningkatkan Prestasi Dan Aktivitas Belajar Siswa Pada Materi Redoks Kelas X-3 Sma Negeri Kebakkramat Tahun 2013/2014*. 76.
- Setiawan, H. S. (2018). *Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta*. 155
- Smart, A. (2010). *Cara cerdas mengatasi anak kecanduan game*. Yogyakarta: Plusbooks.
- Stuart & Sundeen. (2003). *Buku Saku Keperawatan Jiwa, Buku Kedokteran Jiwa*. Jakarta : Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Stuart, G. W. (2013). *Principles And Practice Of Psychiatric Nursing*. 51.
- Sarni, Y. (2017). *Analisis Faktor Yang Berhubungan Dengan Strategi Koping Pada Pasien Skizofrenia Di Kota Sungai Penuh*.
- Suliswati. (2015). *Konsep Dasar Keperawatan Jiwa, Cetakan 1*. Jakarta: EGC
- Supranto, J. 2007. *Perilaku Konsumen Dan Strategi Pemasaran Untuk Memenangkan Persaingan Bisnis*. Jakarta : Mitra Wacana Media
- Suwarjana. 2016. *Rancangan Percobaan Teori Aplikasi SPSS Dan Excel*. Malang : Lintas Kata Publishing
- Tangney, J. P., & Baumeister, R. F. (2004). *High Self Control Predicts Good Adjustment, Less Pathology, Better Grades, and Interpersonal Success*. 299.

Theresia Lumban Gaol. 2012. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia*. Universitas Indonesia

Sohail N. *Stress and academic performance among medical students*. J Coll Physicians Surg Pak. 2013;23(1):67-71.

Utami, F. A., Dan Sumaryono. (2008). *Pembelian Impulsif Ditinjau Dari Kontrol Diri Dan Jenis Kelamin Pada Remaja*. Jurnal Psikologi Proyeksi. 3 :46-57.

Wan, Chin-Sheng Dan Wen-Bin Chiou, Ph.D. 2006. "Why Are Adolescents Addicted To Online Gaming? An Interview Study In Taiwan." *Cyberpsychology & Behavior*. Vol 9. No 6 (762-766).

Wittek, C. T., Finserås, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Hanss, D., Griffiths, M. D., & Molde, H. (2016). *Prevalence and Predictors of Video Game Addiction: A Study Based on a National Representative Sample of Gamers*. International Journal of Mental Health and Addiction, 14(5), 672–686. <https://doi.org/10.1007/s11469-015-9592-8>

Wallace, P. (2011). *The Psychology Of The Internet*. Cambridge University Press; 2 edition

Wulandari, R. (2015). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Warnet Lorong Cempak Dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang*. 3.

Young, K. S., Yue, X. D., & Ying, L. (2011). *Prevalence Estimates and Etiologic Models of Internet Addiction*. *Internet Addiction*.

## Lampiran 9 Hasil Deteksi Plagiasi Seminar Proposal Skripsi

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**  
Fakultas Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Fakultas Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Fakultas Teknik, Fakultas Hukum, Fakultas Pertanian, Fakultas Perikanan, Fakultas Perekonomian - Perikanan, Fakultas Kesehatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Program Pascasarjana

Kampus I : Jl. Blandong I Telp. 0341 - 52253 Fax. 0341 - 562124 Malang 65183  
 Kampus II : Jl. Blandong Selatan No. 168 A Telp. 0341 - 552443 - 551149 (Hunting Fax. 0341 - 563667) Malang 65145  
 Kampus III : Jl. Raya Tlogomas No. 344 Malang Telp. 0341 - 460318 - 319 Fax. 0341 - 460335, 460762 Malang 65144  
 E-mail : [info@umm.ac.id](mailto:info@umm.ac.id) Website : [www.umm.ac.id](http://www.umm.ac.id)

**HASIL DETEKSI PLAGIASI**

Berdasarkan hasil tes deteksi plagiasi yang telah dilakukan oleh Biro Tugas Akhir Prodi Keperawatan  
 FIKES UMM, yang telah dilaksanakan pada hari dan tanggal : \_\_\_\_\_  
 Pada karya ilmiah mahasiswa di bawah ini :

Nama / NIM : M. Ashari Firdaus / 201410420311039  
 Program Studi : Ilmu Keperawatan  
 Judul Naskah : Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecanduan Mobile Game Online Pada Mahasiswa S1 Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Malang

Jenis Naskah : Skripsi / Naskah Publikasi / Lainnya  
 Keperluan : Mengikuti ujian seminar proposal skripsi / seminar hasil skripsi  
 Hasilnya dinyatakan : Memenuhi syarat / tidak memenuhi syarat, dengan rincian sebagai berikut

No	Jenis Naskah	Maksimal Kesamaan	Hasil Deteksi
1	Bab 1 (Pendahuluan)	10	5%
2	Bab 2 (Tinjauan Pustaka)	25	5%
3	Bab 3 & 4 (Kerangka Konsep & Metodologi)	35	13%
4	Bab 5 & 6 (Hasil & Pembahasan)	15	-
5	Bab 7 (Kesimpulan & Saran)	5	-
6	Naskah Publikasi	25	-

Keputusannya : \_\_\_\_\_

Malang, 7 Agustus 2019  
 Biro Tugas Akhir Prodi Keperawatan FIKES UMM

*[Signature]*

# Lampiran 10 Hasil Deteksi Plagiasi Seminar Hasil Skripsi

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**  
 Fakultas Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Fakultas Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Fakultas Teknik, Fakultas Hukum, Fakultas Pertanian, Fakultas Perikanan, Fakultas Pelayaran, Fakultas Farmasi, Fakultas Kedokteran, Fakultas Ilmu Kesehatan, Program Pascasarjana

Kampus I : Jl. Bidadari I Telp. 0341 - 532233 Fax 0341 - 562124 Malang 65133  
 Kampus II : Jl. Bidadari Satrio No. 164 A Telp. 0341 - 552443, 551149 (Hunting Fax 0341 - 562060) Malang 65145  
 Kampus III : Jl. Raya Tlogomas No. 244 Malang Telp. 0341 - 460214 - 319 Fax 0341 - 460215, 460782 Malang 65144  
 E-mail : [info@umm.ac.id](mailto:info@umm.ac.id) Website : [www.umm.ac.id](http://www.umm.ac.id)

## HASIL DETEKSI PLAGIASI

Berdasarkan hasil tes deteksi plagiasi yang telah dilakukan oleh Biro Tugas Akhir Prodi Keperawatan  
 FIKES UMM yang telah dilaksanakan pada hari dan tanggal : \_\_\_\_\_  
 Pada karya ilmiah mahasiswa di bawah ini :

Nama / NIM : M. Ashari Firdaus  
 Program Studi : Si Ilmu Keperawatan  
 Judul Naskah : Hubungan Kontrol Diri dengan Kecenderungan Mobile Game Online pada mahasiswa Si Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Malang

Jenis Naskah : Skripsi/ Naskah Publikasi/ Lain-lain  
 Keperluan : Mengikuti ujian seminar proposal skripsi/ seminar hasil skripsi  
 Hasilnya dinyatakan : Memenuhi syarat / tidak memenuhi syarat, dengan rincian sebagai berikut

No	Jenis Naskah	Maksmud Kesamaan	Hasil Deteksi
1	Bab 1 (Pendahuluan)	10	
2	Bab 2 (Tinjauan Pustaka)	25	
3	Bab 3 & 4 (Kerangka Konsep & Metodologi)	35	
4	Bab 5 & 6 (Hasil & Pembahasan)	15	5%
5	Bab 7 (Kesimpulan & Saran)	5	0%
6	Naskah Publikasi	25	

Keputusannya : \_\_\_\_\_

Malang, 20 September 2019  
 Biro Tugas Akhir Prodi Keperawatan FIKES UMM

Exclude bibliography On